

Scenário

1 Scenário får du och dina medspelare använda fantasin och en tärning för att skapa det ni behöver för att nå världar bortom denna. Vår mentala värld har kidnappats av skärmar men genom Scenário tar du tillbaka makten över dina tankar, känslor och dina relationer.

Scenário är ett spel eller en värld som du och dina medspelare skapar tillsammans. Det finns inga regler förutom de som ni själva skapar. Jag som skriver detta har inte skapat Scenário, Scenário är bara ett uttryck för människors vilja att utforska fantasivärldar tillsammans med andra. Anledningen till att jag skriver ned Scenário är att jag själv har en livlig fantasi som jag under min uppväxt utforskade i bräd- och rollspel men att jag idag upplever att skärmarna har tagit över funktionen hos det fantasiskapande sinnet.

Scenário har sitt ursprung från samspelet mellan mig och min dotter när jag kände att vi var tvungna att hitta ett annat fokus, något som skapade en motvikt mot skärmarnas inflytande över våra barns liv. Baserat på dessa stunder som jag och min dotter delade har jag därför skrivit ned detta för att också du ska kunna bryta skärmens dominans i allas våra liv. Testa någon av de två scenarier som du finns nedan men skapa också dina egna tillsammans med dina nära och kära! Lycka till och låt fantasin styra i Scenário!

Grunder i Scenarío

Det finns inga regler förutom de som du skapar i Scenarío men det finns några grunder som underlättar samspelet mellan dig och dina medspelare. De scenarier som jag och min dotter har spelat har tagit mellan 15-20 minuter och det har passat oss bra, men spela så länge som det passar dig och dina medspelare!

Du använder din fantasi baserat på din kännedom om medspelarna, världen du skapar kan vara sådant som de känner till och tycker om, särskilt när ni börjar med Scenarío eftersom att det är stor skillnad på Scenarío och de spel som barnen spelar i sina mobiler. Använd gärna området där ni bor eller brukar vara på sommaren, mormor och morfars hus eller centrum i staden dit ni åker på helger. Genom att använda en bekant miljö är det lättare för dina medspelare att följa med i handlingen och i det som du berättar för dem. Eftersom att det förmodligen är du som läser detta som kommer leda spelet är det viktigt att också du gör ditt bästa för att skapa miljöer och upplevelser som känns spännande och motiverande för medspelarna. Du behöver leva dig in i världen du skapar och använda dig av din röst, din kropp och andra stämningsskapande detaljer för att få medspelarna att bli så engagerade som möjligt!

Du behöver också en tärning, det kan vara en vanlig sexsidig som du förmodligen har i ert Fia med knuff eller en tjugosidig som ofta används för rollspel. Tärningen används för att avgöra om dina medspelare klarar eller inte klarar olika typer av utmaningar i Scenarío. Om du har en sexsidig tärning kan det vara så att lättare utmaningar, som tex att cykla snabbt genom regnet samtidigt som ni

hör varelsens skri längre bort på gatan kräver att din medspelare skall slå två eller högre för att inte sladda och ramla av. Svårare utmaningar som att till exempel slita sig loss från varelsens hypnotiska kraft samtidigt som att spelaren är stelfrusen av skräck i den nattsvarta skogen mellan skolan och lekplatsen är en femma eller mer. Det är du som spelledare som bestämmer svårighetsgraden på tärningsslagen och som också anger vad som händer när medspelaren lyckas eller misslyckas.

En annan grundprincip kan vara att ha penna och papper både till dig och dina medspelare för att de och du ska kunna skriva ned viktiga saker som händer och för att om ni vill fortsätta spela en annan dag i samma scenario, ska komma ihåg vad som har hänt.

Utöver dessa grunder är det du och dina medspelare som skapar de världar och äventyr som utspelar sig hos just er! För att illustrera några av de scenarier som man kan spela beskriver jag två stycken nedan vilka jag och min dotter själva har skapat och spelat tillsammans, testa dessa eller skapa dina egna, mycket nöje med Scenario!

Scenario 1 "Skolan på gränsen till avgrunden"

I detta scenario börjar berättelsen på min dotters skola när hon är på väg ut från sista lektionen på fredag eftermiddag. När hon kommer ut från skolbyggnaden finns inte längre några människor kvar trots att det vanligtvis är fullt av folk vid den här tiden. Allt är tyst och stilla och inga av de vanliga ljuden hörs. När hon vänder blicken bort mot parkeringen ser hon ett kompakt mörker som verkar vandra mot skolan och henne, det är som om en mörk värld sluter sig in mot byggnaden och att hon är den enda som kan hindra det som sker.

I vårt scenario hördes sedan en röst som viskade till min dotter att hon var tvungen att hitta de tre ledtrådarna för att hindra mörkret att sluta sig helt kring henne och skolan. Hon fick sedan springa runt i skolbyggnaden, leta efter de tre ledtrådarna som bestod i tre små revor av svagt grönt ljus som när hon vidrörde dem försvann.

Det som var spännande i just detta scenariot var stressen av att mörkret slöt sig mer och mer när hon tittade ut genom fönster och dörrar men att hon till slut lyckades hitta alla ljusstrimmor, trots en del misslyckade slag som till exempel när hon sprang nedför en trappa och ramlade. Detta scenario slutade med att hon helt plötsligt var tillbaka i den vanliga världen och att allt återigen som en vanlig fredag.

Scenario 2 "De kom till mitt hus"

Detta scenario är ett klassiskt zombieäventyr där zombierna kommer till huset där min dotter bor. När vi spelade detta inledde jag med att måla upp scenen precis så som den såg ut där och då, att hon satt vid vardagsrumsbordet och helt plötsligt började höra ljud utanför, ljud av hasande steg och skrapande naglar. Scenariet fortsatte med att zombierna, genom att hon misslyckades med att gömma sig, uppfattade hennes närvaro i huset och började försöka att ta sig in. Helt plötsligt krossade en zombie ett fönster och det blev uppenbart att de snart skulle vara inne.! Min dotter fick en möjlighet att snabbt ta med sig några saker och hon valde mobilen och en jacka innan hon försökte springa ut från huset. Oturligt nog misslyckades hon med flera av tärningsslagen vilket gjorde att hon snubblade ut genom dörren och sedan ramlade igen, detta gjorde tyvärr att zombierna hann upp henne och att hon själv blev biten och förvandlad. Kanske har du och dina medspelare större tur och att ni kan fly till en säkrare plats?

Hoppas att du och dina medspelare får möjligheter att utforska fantasivärldar tillsammans och att ni känner er inspirerade av Scenario! Skriv gärna till mig och återkoppla kring era upplevelser!

Hälsningar Mathias
blackfiskbooks@gmail.com